
IN EXTREMIS

IN EXTREMIS

Scénario
Orou MAMA
Cyril TREVOAN
Erwan BODENAN

Programmation
Cyril TREVOAN

Graphisme
Orou MAMA

Sons
Orou MAMA
Cyril TREVOAN

Notice
Orou MAMA
Erwan BODENAN
Cyril TREVOAN

Sommaire

INSTRUCTIONS D'INSTALLATION
&
GUIDE DE REFERENCE
IBM & Compatibles

Ces instructions vous indiquent comment installer IN EXTREMIS sur votre disque dur, et donnent des informations utiles en cas de problèmes avec le jeu.

CONFIGURATION

Les programmes résidents, gestionnaires de périphériques et gestionnaires de mémoire réduisent la quantité de mémoire conventionnelle et de mémoire XMS disponible. Pour connaitre la quantité de mémoire disponible, tapez **MEM** puis appuyez sur **ENTER**. Si vous êtes sous Dos 4 ou inférieur, tapez **CHKDSK** ou bien utilisez l'utilitaire de gestion de mémoire livré avec votre machine.

La série de chiffres "Taille maximale de programme exécutable" correspond à la mémoire conventionnelle disponible. Ce chiffre doit être supérieur à **580.000** octets pour permettre l'utilisation d'IN EXTREMIS.

La série de chiffres "Octets disponibles de mémoire XMS" correspond à la mémoire XMS disponible. Ce chiffre doit être supérieur à **1.000.000** octets pour permettre l'utilisation d'IN EXTREMIS.

IMPORTANT : La mémoire étendue de votre PC doit être configurée en XMS et non en EMS.

(Le gestionnaire HIMEM.SYS livré avec le Dos configure votre mémoire en XMS).

Le programme, utilisant toute les ressources de votre PC, ne peut être lancé sous WINDOWS ou tout autre environnement multitache.

Une solution très pratique pour parer à tout problème de mémoire consiste à créer une disquette système spécifique (ref.: dernière partie de ce chapitre).

POUR INSTALLER LE JEU

Avant de jouer à IN EXTREMIS, vous devez installer le jeu sur votre disque dur. Vous devez disposer d'un micro-ordinateur compatible PC à base de microprocesseur 386 ou plus, d'une carte vidéo VGA, de 2Mo ou plus de mémoire vive et d'au moins 15 Mo d'espace disponible sur votre disque dur.

Insérez la disquette 1 d'IN EXTREMIS dans le lecteur A (ou un autre lecteur 3"1/2 HD).

Tapez **A:** et appuyez sur **ENTER**. (Si vous avez inséré la disquette 1 dans un autre lecteur que le lecteur A: tapez la lettre correspondante).

Tapez **INSTALL** puis appuyez sur **ENTER**.

Le programme d'installation vous permet de choisir le disque dur sur lequel le programme va être installé. Selectionnez les différentes options en vous déplaçant à l'aide des touches **flèches haut** ou **bas** et appuyez sur **ENTER** pour confirmer votre sélection. Suivez

les instructions affichées à l'écran et changez de disquette lorsque le programme vous le demande. L'installation terminée, vous retournez automatiquement sous DOS.

POUR CONFIGURER LE SON

Le programme étant installé sur votre disque dur, il convient maintenant de le configurer en fonction de votre carte sonore.

Tapez **SOUND** et appuyez sur **ENTER**.

Un menu s'affiche vous proposant différentes options :

HP interne :
Cette option vous permet d'entendre les sons du jeu sur le haut parleur de votre PC. Sélectionnez cette option si vous n'avez pas de carte sonore.

AD-LIB :
Sélectionnez cette option si vous possédez une carte AD-LIB ou compatible.

SOUND BLASTER :
Sélectionnez cette option si vous possédez une carte SOUND BLASTER ou compatible.

DAC sur LPT :
Sélectionnez cette option si vous possédez une carte fonctionnant sur le port imprimante. Vous devez ensuite sélectionner le N° de port sur lequel votre carte est connectée.

DAC spéciaux :
Choisissez cette option si votre carte ne se trouve pas dans les configurations proposées précédemment. Votre carte fait sans doute partie des cartes devant être configurées à l'aide d'une adresse fixe. Cette adresse doit être entrée par vos soins aprés avoir consulté la documentation de votre carte. A titre d'exemple, l'adresse de la carte "COVOX Soundmaster +" est "22F".

POUR COMMENCER LE JEU

Maintenant que vous avez sélectionné le mode de restitution sonore, vous allez enfin pouvoir lancer le jeu.

Pour jouer à IN EXTREMIS vous devez disposer d'au moins 580Ko de mémoire conventionnelle (ou mémoire de base) et 1Mo de mémoire XMS.

Tapez **EXTREMIS** et appuyez sur **ENTER**.

Vous verrez tout d'abord la séquence d'introduction. Pour passer cette séquence, appuyez sur la barre **ESPACE** ou sur la touche **ESC**.
Les options du jeu apparaissent à l'écran. Suivez les différentes instructions affichées à l'écran surtout si vous voulez effectuer des modifications dans la configuration du jeu.

EN CAS DE PROBLEMES

Assurez vous tout d'abord d'avoir lu attentivement les instructions concernant l'installation.

Si vous avez suivi correctement les instructions, et que vous avez toujours des problèmes lors de l'installation ou de l'utilisation du logiciel, voici quelques conseils utiles pour vous aider à les résoudre.

LE GESTIONNAIRE EMS

IN EXTREMIS est écrit en mode protégé de façon à profiter pleinement des capacités des ordinateurs à base de 386 ou plus. De ce fait, le programme ne fonctionne pas avec de la mémoire gérée en EMS. Si vous utilisez un gestionnaire EMS, désactivez le en vous référant au manuel du gestionnaire EMS ou à celui du Dos.

UTILISATION D'UNE DISQUETTE DE DEMARRAGE :

La meilleur solution pour remédier à tous ces problêmes de mémoire est de créer votre propre disquette de démarrage. Cette disquette vous permettra d'avoir un ordinateur configuré dans les meilleurs conditions pour jouer à IN EXTREMIS.

Pour créer une disquette de démarrage DOS, vous devez formater une disquette vierge.

Insérez une disquette vierge dans le lecteur A:
Entrez **Format a: /s** et appuyez sur **ENTER**.
Si vous formatez des disquettes double densité avec un lecteur haute densité utilisez les commandes suivantes :
Format a: /s /n:9 /t:80 puis appuyez sur **ENTER**.

Lorsque le formatage de la disquette est terminé, le système vous demande le nom de la disquette. Tapez un nom de 8 lettres maximum ou appuyez directement sur **ENTER**.

Le système vous demandera ensuite si vous voulez formater une autre disquette. Tapez **N** [Non] puis appuyez sur **ENTER**.

Vous devez maintenant copier les fichiers **CONFIG.SYS** et **AUTOEXEC.BAT** sur votre disquette puis les modifier avec EDIT ou EDLIN afin d'obtenir la bonne configuration, c'est à dire 580 Ko de mémoire conventionnelle libre et 1 Mo de mémoire étendue XMS (par exemple en utilisant HIMEM.SYS comme gestionnaire unique de mémoire). Consultez le manuel du DOS ou le manuel de vos périphériques pour de plus amples renseignements.

POUR LANCER LE JEU A PARTIR DE LA DISQUETTE DE DEMARRAGE :

Pour lancer le jeu à partir de votre disquette de démarrage, éteignez votre ordinateur. Insérez la disquette de démarrage dans le lecteur A: et allumez votre machine. Votre ordinateur affichera le message d'attente A >.

Tapez **C:** et appuyez sur **ENTER** pour passer de la disquette à votre disque dur. Tapez **cd EXTREMIS** pour vous placer dans le dossier du jeu puis tapez **EXTREMIS** pour lancer le jeu.

INTRODUCTION

Alors que sa navette d'exploration flotte dans l'espace, Bob Jones somnole devant ses écrans de contrôle. Il songe aux trop brèves semaines de vacances passées sur le satellite artificiel Rubia. Il y a trois jours encore, il savourait ce moment de détente sur les bords d'une piscine, entouré de plantureuses créatures...

Un message personnel était alors arrivé, lui demandant de se rendre, d'extrême urgence, au centre de patrouilleurs le plus proche. Tout s'était ensuite déroulé très vite : à peine arrivé, il fut rapatrié vers la planète Terre, au Palais de la Présidence Mondiale. Son supérieur l'y attendait. Tout comme lui, il n'avait pas la moindre idée de la raison de sa présence en ces lieux. D'autres patrouilleurs, parmi les meilleurs, avaient aussi été convoqués. Visiblement, une mission de toute première importance était à envisager.Ses suppositions allaient bien vite être confirmées par la venue des plus grands chefs d'état et des plus éminents généraux de l'Armée.

Tous les protagonistes étant réunis, le ministre de la défense prit la parole :

“Messieurs, vous devez vous douter que je ne vous ai pas réunis par hasard. J'ai une mission de la plus haute importance à vous confier, vous, l'élite de la flotte spatiale...”

“Ces éloges cachent quelque chose...” pensa Bob Jones, un sourire en coin.

“...Vous n'êtes pas sans savoir que nous envoyons des laboratoires de recherche dans l'espace pour des missions ultra-secrètes. Ils nous permettent d'effectuer des expériences trop dangereuses pour être faites en milieu habité, particulièrement pour ce qui concerne les recherches bactériologiques et génétiques. Comme vous avez pu le constater, la plupart de ces recherches nous ont permis de mieux comprendre comment vivre sur d'autres planètes, voire même de créer des satellites artificiels habitables, que certains

d'entre vous ont déjà pu apprécier récemment..."
Cette remarque laissa Bob Jones encore un peu plus amer ...

"...Or, Messieurs, il faut que vous sachiez que l'un de ces fameux laboratoires a mystérieusement disparu. Un bref S.O.S. a été émis, puis tout contact a été rompu. Pour l'heure, nous n'en connaissons toujours pas la raison. Les systèmes de protection continuent, néanmoins de fonctionner, car nos radars ne parviennent toujours pas à le localiser. L'équipage est sans doute en grand danger, sans parler de l'importance des expériences qu'il effectuait. Elles sont extrêmement dangereuses et laisser un tel vaisseau sans surveillance pourrait avoir des conséquences catastrophiques. Nous avons besoin de vous, Messieurs, pour le retrouver..."

Soudain, Bob Jones est réveillé par la sonnerie d'alarme des radars de sa navette. Il examine avec inquiétude les différents écrans qui lui font face. Un objet spatial gigantesque inconnu vient d'être détecté.

Après de vaines tentatives pour entrer en contact avec l'étrange appareil, Bob Jones envoie un message au centre de surveillance spatiale, spécifiant les coordonnées et les caractéristiques de sa rencontre. Ce mystérieux vaisseau spatial semble être à la dérive et abandonné.

Ne serait ce pas le fameux laboratoire ?

Quelques minutes plus tard, un appel retentit dans la navette. C'est le centre de recherche BETA 217 qui répond... La nouvelle a, semble-t-il, provoqué un beau remue-ménage dans les services de l'armée. La consigne est la suivante : il ne faut, en aucun cas, perdre le contact avec ce vaisseau. Les autorités envoient immédiatement une mission de spécialistes pour analyser le vaisseau spatial.

Bob Jones règle la trajectoire de sa navette de façon à suivre l'appareil, quand subitement, l'alarme de son véhicule retentit de nouveau...

L'ordinateur d'ingénierie signale un défaut du régulateur de puissance. Les réacteurs sont en surchauffe. Une brève analyse laisse présumer d' une catastrophe imminente : ces réacteurs ne supporteront pas longtemps la température très élevée à laquelle ils sont soumis en permanence.

La navette va exploser !!!...

Bob Jones doit prendre une décision de toute urgence. Il ne voit malheureusement qu'une seule solution. Il lance aussitôt un S.O.S., puis revêt sa combinaison de survie spatiale en vue de quitter sa navette, sans perdre un instant. La chaleur qui envahit l'habitacle de son véhicule est devenue complètement insupportable. Bob Jones s'élance dans le vide de l'espace et se dirige maintenant vers l'appareil inconnu...

Arrivé à proximité, il remarque une cavité dans la coque de l'engin abandonné, assez large pour qu'un homme puisse s'y introduire. Espérant qu'elle le conduira à l'intérieur de l'appareil, il décide d'y pénétrer. Mais avant même qu'il ait pu l'atteindre, un éclair aveuglant envahit l'espace suivi d'un bruit sourd...Sa navette vient d'exploser !!!

Dans la seconde qui suit, le souffle le plaque contre la paroi. Le choc est rude, sa tête heurte violemment l'intérieur de son casque à tel point qu'il est prêt de perdre connaissance...Cette première frayeur passée, il constate maintenant que le macro-ordinateur qui équipe sa combinaison spatiale lui indique une défaillance du système respiratoire de son équipement. L'arrivée d'air étant endommagée, ses bouteilles d'oxygène vont se vider beaucoup plus vite que prévu...Il s'engouffre sans plus attendre dans la brèche qu'il a repéré...



COMMANDES DU JEU

Manette de jeu	Clavier	Manoeuvres
Manette vers l'avant	Flèche vers le haut	Avancer
Manette vers l'arrière	Flèche vers le bas	Reculer
Manette vers la gauche	Flèche vers la gauche	Tourner à droite
Manette vers la droite	Flèche vers la droite	Tourner à gauche
Bouton de feu 1	Barre Espace	Se baisser
Bouton de feu 2	Alt Gauche	Courir
Ctrl gauche + manette vers l'avant	Ctrl gauche + Flèche vers le haut	Faire feu / Valider
	I	Mode Inventaire
	M	Afficher le plan de la zone
	Esc	Revenir au menu
	P	Pause
	F	Mode détaillé / Mode rapide
	S	Bruitages On / Off
	Ctrl gauche + J	Recentrer la manette

L'EQUIPEMENT SPATIAL DU PATROUILLEUR

Nous sommes au milieu du XXIème siècle, et les services spéciaux de la Défense ont mis au point un nouveau type de combinaison aux capacités étonnantes : un scaphandre blindé permettant aux patrouilleurs de l'espace de combattre dans le vide absolu.



Outre son importante capacité protectrice, chacune de ces armures intégrales est munie d'une réserve d'oxygène et de micro-senseurs reliés à un ordinateur intégré. Cette prouesse technique permet à celui qui a revêtu l'armure électronique de connaître en permanence son état de santé. Un certain nombre d'informations sur l'équipement et l'état de celui-ci est également indiqué : niveau d'oxygène, arme, munitions ainsi que le contenu des poches.



DF568F
HIJLLZ
727KLP
8996M3
SKD5P9

Pour l'ensemble du matériel décrit dans ce manuel, il est vivement conseillé de suivre attentivement les conseils d'utilisation.

Grâce à l'ensemble des ports extension d'origine sur la nouvelle tenue TSCMI v75.8, le patrouilleur a l'entière liberté de la transformer selon ses goûts et ses besoins.

La configuration standard est déjà relativement complète et autonome. Elle se compose des éléments suivants :

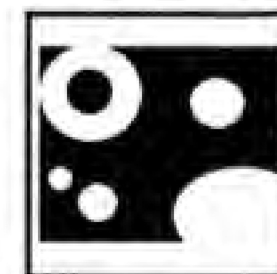
Le processeur CPU A92 est chargé de gérer les fonctions de base, dites vitales. C'est notamment lui qui régule les arrivées en oxygène, en injection, ainsi que la température intérieure, etc...

Le microprocesseur CPU A93F gère l'ensemble des ports périphériques : auto test des circuits, remise à jour des affichages témoins du casque.

Le casque JOVA4000 est le tout dernier modèle d'une grande gamme que connaissent tous les patrouilleurs. De tous temps, JOVA a équipé la Garde Spatiale. Ce casque propose une interface graphique et sonore regroupant toutes les variables que l'utilisateur a besoin de consulter. En outre, sa visière comporte de nombreuses innovations techniques en matière de protection contre les rayons Zarks et Malta. La protection de la tête est assurée par un système unique de pressurisation. Le confort y est nettement amélioré.

La visière propose plusieurs caractéristiques nouvelles:
- l'affichage holographique annonce les phénomènes anormaux dont le patrouilleur peut ne pas s'apercevoir, du fait de son isolation parfaite. Des messages apparaissent donc à chaque événement particulier.
- Elle a aussi la possibilité de donner une vision infra-rouge en cas de manœuvre dans l'obscurité. Son fonctionnement nécessite une

IPYOLG
GHJSXD
4631PF
E2E3EL
GT42C3



alimentation sur batterie de type BA325.
- Un rappel de l'arme apparaît en bas à droite. Il sert à identifier l'arme possédée ainsi que le nombre de munitions restantes. Cet indicateur est précieux et il convient de le consulter régulièrement.



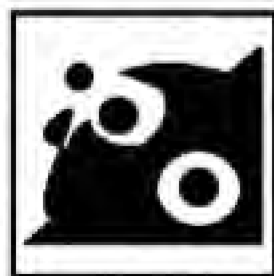
Le radar est intégré directement sur le casque, (en bas, à gauche). Il permet de détecter toute matière vivante à proximité, y compris à travers les murs. Les derniers essais sur le matériel ont prouvé que ce type de radar pouvait détecter une souris derrière une plaque de plomb de 1 mètre d'épaisseur. Le radar a été monté directement sur la carte mère pour limiter toute interférence susceptible d'entraîner des dysfonctionnements ou des indications erronées. Ainsi, il n'est pas interchangeable. Le taux d'erreur constaté par les laboratoires de test de l'Institut Mondial est de 1,7 pour un million. Le fonctionnement du radar nécessite une batterie auxiliaire de type BA325.



Deux jauges permettent de signaler au porteur de l'armure, l'état de maintien de l'organisme. Une jauge verte pour l'oxygène (en haut), et une jauge rouge pour l'injecteur d'énergie principal (en bas).Ces deux indicateurs graphiques remplacent les diodes de niveau qui étaient utilisées jusqu'à présent.



L'injecteur d'énergie principal garantit au porteur du scaphandre d'être toujours maintenu en forme. La technologie médicale a permis l'élaboration d'un scanner incorporé au scaphandre. Il est assisté dans sa tâche par 17326 micro senseurs intradermiques et



RUENL7
Z1R78K
QSRMLW
58778E
ZLUGGA

d'une réserve en DUM2E nutritif. Le corps de l'occupant subit un check-up physique, morphologique et psychologique intégral 9,2 fois par seconde. Ainsi, à chaque fois qu'un écart est constaté dans l'organisme, l'injecteur principal dispense la dose souhaitée en DUM2E. Cet appareil est d'une remarquable efficacité mais il convient néanmoins de ne pas laisser la réserve se vider entièrement, ce qui provoquerait de très graves troubles physiologiques. En effet, l'organisme de l'individu ne peut supporter un changement trop brutal dans sa nutrition. Par conséquent, à chaque fois que l'utilisateur veut enlever sa combinaison, il doit suivre scrupuleusement la procédure de déconditionnement.

Un écran a été implanté, à droite des deux jauges. Il indique, les objets en votre possession.



Une interface sonore a été installée en série dans les casques, suite à la demande express de la Guilde des Patrouilleurs. L'atmosphère silencieuse du scaphandre était jugée trop stressante par les patrouilleurs.

La pile GO2544, intégrée au casque, alimente les fonctions de base du scaphandre : le CPU A92, le microprocesseur CPU A93 (gestion des périphériques), l'affichage holographique de la visière, l'ensemble des affichages du casque, capteurs et micro senseurs divers, etc. En utilisation normale, elle dispose d'une autonomie de 5 ans. Le port batterie auxiliaire est spécifique au modèle BA325.

Une poche injecteur permet de stocker deux injecteurs auxiliaires, afin d'éviter d'être à cours.

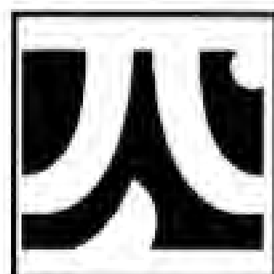
La poche bouteille d'oxygène auxiliaire permet de transporter une bouteille de rechange.

ABOUFQ
GHVCB8
MAR1G4
PLO22H
XIOPQG



La poche bombe est équipée d'un système cryogénique à l'azote. La bombe, lorsqu'elle y est entreposée, perd instantanément sa puissance explosive, qui se trouve neutralisée par le froid. Elle est spécialement prévue pour une bombe DAM 10.

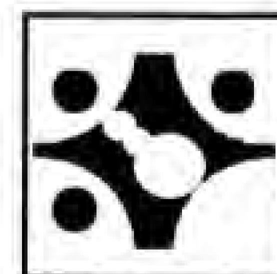
La poche carte permet de stocker des cartes magnétiques. Tous les systèmes de sécurité marchent avec des cartes de même format, quelle que soit la colonie interstellaire. Cette poche permet le transport de 3 cartes simultanément.



H8855B
97ZS2V
FRBELC
ALDEUX
ANBRIQ

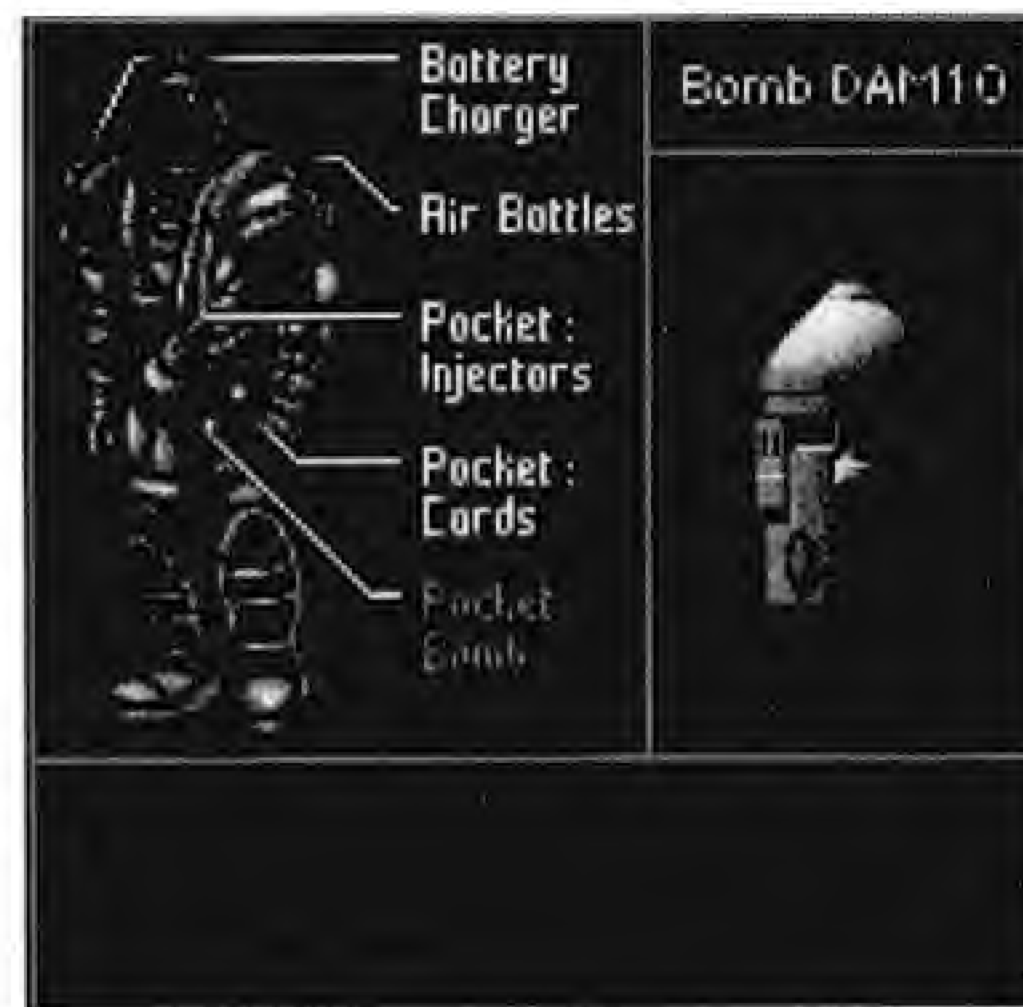


TROYUW
ZIAFR5
BEDAO6
CANOIP
658129



L'INVENTAIRE

L'inventaire se déclenche en pressant la touche **I**. Apparaît alors, un écran montrant tous les emplacements des poches du scaphandre.



Utiliser les commande **HAUT** et **BAS** pour se positionner sur ces différentes poches afin de voir leur contenu. La sélection d'une des poches s'effectue en validant avec la commande **FEU**. Si une poche est vide, elle est inaccessible.

Lorsqu'une poche est sélectionnée son contenu est visible sur deux plans :
- Un cadre à droite représente les objets contenus dans la poche.
- Le menu du bas précise la nature de l'objet et permet de l'utiliser .

Pour quitter le mode inventaire, il suffit de sélectionner l'option **SORTIR**.

Lorsqu'un intrus se trouve à proximité, l'accès à l'inventaire est refusé : un message s'affiche alors sur le casque.



DATASS
ECHECA
CZ8X8S
36FILR
FLI22M

Poche Batterie :

Lorsque la poche batterie est sélectionnée un second menu s'affiche. Vous pouvez utiliser la batterie qui se trouve en votre possession pour enclencher la Vision Infra Rouge ou le Radar.

Si vous utilisez déjà la batterie et que vous souhaitez la déconnecter, il suffit de mettre sur OFF les options Radar et Infrarouge.

Poche Bouteille d'oxygène :

Si, lors de votre quête, vous avez trouvé une nouvelle bouteille d'oxygène, vous pouvez l'échanger avec celle que vous êtes en train de consommer. L'ordinateur vous demandera toujours si l'utilisation de la bouteille de rechange est réellement souhaitée au cas où l'ancienne bouteille serait plus remplie que la nouvelle.

La réponse s'effectue à l'aide des commandes **HAUT** et **BAS** en positionnant le curseur (clignotement du texte) sur Oui ou Non. La commande **FEU** valide la réponse.

Poche Injecteur :

Si votre personnage semble mal en point, vous pouvez essayer de vous revigorer en utilisant un injecteur.

Utilisez les commandes **HAUT** et **BAS** pour faire votre choix si vous avez pu récupérer plusieurs injecteurs. La commande **FEU** permet l'utilisation immédiate de l'injecteur sélectionné.

Poche Carte :

Elle ne peut être activée que lorsque l'utilisation des cartes est nécessaire : ouverture des

DMK5DS
REYUO2
GUILN5
ANLTIR
AIN01J

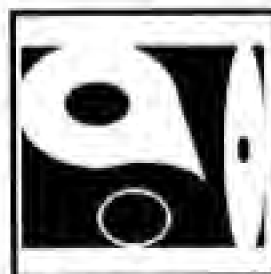


portes bloquées ou changement d'étage à l'aide d'un ascenseur.

Poche Bombe :

Dans certains boîtiers, il est possible de trouver une bombe à retardement. Il convient d'en faire une utilisation judicieuse. A vous de découvrir la meilleur façon de profiter de cet engin destructeur.

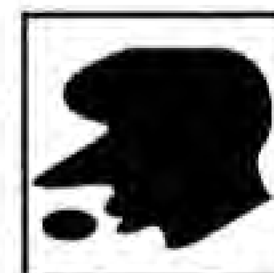
Les commandes **HAUT** et **BAS** permettent de l'utiliser ou non. La commande **FEU** confirme ce choix et déclenche le compte à rebourt fixé à 10 secondes.



MEGA4B
SY88ME
SURLC1
LAZER7
FIREMF



BITIBS
JACXZR
ANTHXR
NEUTRV
ATOMEC



LES ARMES

Les armes sont devenues des outils précieux pour les patrouilleurs en mission. Ils utilisent, en effet, plusieurs types d'armes , appartenant à diverses catégories.

Mais l'arme la plus répandue reste le pistolet type LG 200 M.

Afin de permettre une approche plus détaillée des armes que vous pourriez utiliser, les fiches techniques des différents modèles d'armes vous sont présentées.





TR544B
OPAST2
TOPAZD
37951F
ALR686

LG 200 M



Caractéristiques :

Type :	pistolet automatique
Calibre :	9 mm
Type de projectile :	balle de guerre
Portée maximum :	600 m
Précision :	sur 10 coups, au coup par coup:
	< 100 m, LH=13
	300 m, LH=26
Chargeur :	200 M 9 Anno, contenance 500 balles
Poids :	578 grammes à vide

Observations :

Mise au point dans les centres de recherche de la Défense Mondiale, au début du XXIéme siècle, cette arme, de conception très ancienne, est encore d'actualité. L'ensemble des services de la garde spatiale en est équipé. Le LG 200 M est l'arme d'ordonnance du patrouilleur.

67NES6
CBDTJE
RYTHM2
DURBNH
MOLAR9



BOLTER 200 M



Caractéristiques :

Type :	fusil mitrailleur
Calibre :	9 mm en standard
Type de projectile :	balle de guerre
Portée maximum :	1 800 m
Précision :	pour 10 coups, en rafale: < 200 m, LH=18 300 m, LH=20
Chargeurs :	200 M 9 Anno, 500 balles 9 mm
Poids :	5,075 kg

Observations :



CNTLRK
ECHEL1
PARDMS
AUTREQ
51123C

Afin de répondre à la demande de la Guilde des Patrouilleurs, une version du LG 200 M automatique munie d'une position rafale a été créée. Ainsi, le BOLTER 200 M est devenu l'arme la plus couramment utilisée par les patrouilleurs. Ces derniers la surnomment d'ailleurs : “l'inséparable”.

MULTI BOLTER RC



Caractéristiques :

Type :	mitrailleuse
Calibre :	12.7 mm
Type de projectile :	balles rotatives et explosives
Portée maximum :	environ 9 km
Chargeur :	RC M 12 Anno, 500 balles 12.7 mm
Poids :	9,1 kg

Observations :

Le MULTI BOLTER RC est le produit phare de la société CYRCA/WEP. Sa mise sur le marché, coïncidait avec celle du BOLTER 200 M. Pour des raisons de concurrence directe, la Présidence Mondiale en avait interdit l'utilisation aux troupes spatiales. Il n'est agréé que depuis cinq ans.

ECHAP9
NAROWE
7W8HH
HKOI2P
N716MS



SML 1 F



Caractéristiques :

Type : lance-flammes
Type de projection : nitro-kérométhane en flammes
Champ d'action : environ 13 m en CNTP
à efficacité optimale
Bouteille : LF NKM modèle C13
Poids : 13,68 kg

Observations :

Conçu et mis en service par le Département Sanitaire pour nettoyer les quartiers désaffectés des gigantesques mégalopoles terriennes. En cette période de grandes épidémies, le SML 1 F s'est vu incorporé très récemment dans l'arsenal militaire spatial.



KIRKDF
SPACE1
SWARPD
92JK3T
PLANTP

LAS-CAN



Caractéristiques :

Type : déflecteur laser
Calibre : 6 Optos
Type de projection : 24 MégaLux sur 119 mm2 de section.
Champ d'action : dépend de la célérité de l'atmosphère
Batterie : GL 2606 intégrée à l'arme
Poids : 12 kg

Observations :

Longtemps montés sur les satellites, les déflecteurs laser ne disposaient pas d'une assez grande autonomie pour être convertis en arme portable. Cela fait seulement vingt ans qu'une version satisfaisante est réellement utilisée par les forces de police en faisceaux paralysants. Néanmoins, il a fallut attendre la sortie du LAS-CAN, cette année, par la société LAS-PROJECT, spécialisée dans la macrospectrophotomètrie, pour apprécier l'incroyable efficacité des armes de ce type.

ESP66E
23154N
MAL31L
FCSTPM
BPMCSP



DAM 10



Caractéristiques :

Type :	bombe	
Calibre :	Dest 3	
Champ d'action :	quelques mètres	
Poids :	4,8 kg	
Contenu :	électronique diverse	2 %
	Acplast	17 %
	Sulvinium	33 %
	Nitrokérométhane cryogénisé	48 %

Observations :



OTH2R6
PROTTT
TIONZE
OAH79Q
YE594L

Cette famille de bombes, mise au point récemment par ANTARC-DAM, correspond tout-à-fait aux pains de plastique polymérisé instable encore utilisés de nos jours dans les terrils martiens. Elle intéresse de nombreux services de par sa grande stabilité losqu'elle est stockée dans son caisson cryogénique. Le Ministère des Constructions Orbitales a annoncé récemment que tous ses chantiers en seraient prochainement équipés.



JUMP2R
GOTO1P
INSTRD
DIESEL
AIS12P



LES OBJETS DISPONIBLES

La Batterie BA325

Elle est composée d'accumulateurs extrêmement puissants qui permettent l'alimentation du radar et de la vision infrarouge.



L'alimentation est bien spécifique au fonctionnement de ces deux appareils. Il ne faut, en aucun cas, la connecter au réseau central, car elle pourrait entraîner une surcharge.

Pensez à l'économiser en désactivant le radar ou les lunettes Infrarouges dés qu'ils ne sont plus nécessaires. Il faut également préciser que la BA325 ne peut alimenter qu'un seul circuit à la fois.



CENT6R
5MACHA
TURBOV
93263E
12L63L

Les capsules énergétiques

Elles se présentent sous la forme de capsules terminées par une aiguille. Les capsules énergétiques ne peuvent être utilisées toutes seules. En revanche, elle sont indispensables pour recharger l'Injecteur principal du scaphandre

La charge de substance revitalisante liquide peut varier. Il est possible de trouver du DUM2E, plus efficace au niveau métabolique, ou du DUM105X, encore présent dans de nombreux boîtiers.



IVALTR
FILMSF
SUPRAX
OLIP8O
PMODE2



Les Bouteilles d'oxygène

En atmosphère hostile, l'utilisation de l'oxygène est obligatoire. Les bouteilles possèdent une autonomie relative.

Attention : il ne faut jamais qu'une bouteille soit totalement vide car, étant donné l'étanchéité parfaite du scaphandre, cela signifierait l'asphyxie. Le patrouilleur est prévenu par des messages répétés sur son casque en temps utile.





KWOODN
DCP41M
REPPOO
AV656S
18GDRB



QUESTT
PRINTK
CCLANC
LIVYCL
RAST4B



LES DIFFERENTS TYPES DE BOITIERS

Il existe deux types de boîtiers. Les boîtiers à cartes qui nécessitent une carte magnétique de type C et les boîtiers à code qui nécessitent d'avoir en sa possession le code de la zone où se trouve le boîtier.

I - Les boîtiers à cartes :





BILTBN
CHIHHZ
BILAJ5
JANHM3
TONYWI

Les boîtiers de portes verrouillées :

Lors de votre progression, vous pouvez vous retrouver bloqué par des portes verrouillées. Généralement, un boîtier à cartes, prévu à cet effet, est situé à proximité.
Si vous possédez une carte magnétique (ou plusieurs), vous pouvez essayer de l'utiliser pour déverrouiller la porte.
Il suffit de se positionner devant le boîtier, puis de presser la commande **FEU** : l'inventaire s'affiche. Le choix de la carte à utiliser (si vous en possédez plusieurs) s'effectue à l'aide des commandes **HAUT** et **BAS**. La carte sélectionnée est indiquée par un halo rouge. De plus les références de la carte sont indiquées dans le menu du bas. Pour valider votre choix, appuyez sur la commande **FEU**.
Si la carte est la bonne, un message s'affiche sur l'écran du boîtier. La porte est alors déverrouillée.

Les boîtiers de code :

Les boîtiers de code vous révèlent les mots de passe des différentes zones protégées. Ceci vous permet d'accéder aux armes ou objets de survie que vous pouvez trouver dans les boîtiers. Pour les utiliser, il faut posséder une carte magnétique de type C.

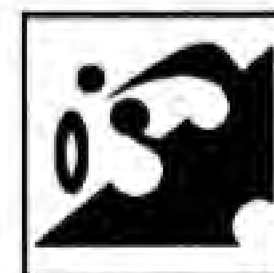
Positionnez vous devant le boîtier, puis pressez la commande **FEU**. L'inventaire s'affiche. Le choix de la carte à utiliser (si vous en possédez plusieurs) s'effectue à l'aide des commandes **HAUT** et **BAS**. La carte sélectionnée est indiquée par un halo rouge. Les références de la carte sont indiquées dans le menu du bas. Pour valider votre choix, appuyez sur la commande **FEU**.

Si la carte est la bonne, un message s'affiche : "Code zone" + le nom de la zone. Plus loin se trouvent les 6 signes qui représentent le code de la zone.

Il ne vous reste plus qu'à noter les codes indiquée.

Deux boutons sont effectifs. Celui du haut permet de faire défiler les différents codes présents dans le boîtier s'il y en a plusieurs. Le bouton du bas permet de revenir au jeu.

1D1H2T
ADR59J
LIBR2K
AFF2SF
3KENCU



Les ascenseurs :



On utilise l'ascenseur grâce au boitier situé au fond de la cabine.

Une fois placé devant, pressez la touche **FEU**. L'inventaire apparait. Il vous faut insérer une carte de type E.

Le choix de la carte s'opère avec les commandes **HAUT** et **BAS**. La référence de la carte sélectionnée (reconnaissable par un halo rouge l'entourant) est indiquée dans le menu du bas. Validez alors la carte à utiliser en pressant la touche **FEU**.

Le boîtier apparaît en gros plan. A l'aide des commandes **HAUT** et **BAS**, sélectionnez l'étage où vous souhaitez vous rendre. Pour valider votre choix, il suffit de presser la commande **FEU**.

- La case rouge indique le niveau où vous vous trouvez actuellement. Si vous la sélectionnez vous resterez dans cette zone.

- Les cases vertes indiquent les étages où vous pouvez vous rendre grâce à la carte que vous venez d'insérer. Si vous sélectionnez une des touches vertes, l'ascenseur s'enclenche. Aprés une phase d'animation, vous vous retrouverez à l'étage où vous désirez vous rendre.
Si des boutons restent gris, la carte que vous venez d'insérer ne vous permet pas d'accéder à ces étages.



TIMYCO
WAHKJX
TOYSQU
NA6POL
POMGLR

II - Les boîtiers à code :



Les bornes de plan :

Des bornes de plan sont situées à différents endroits.Pour les utiliser, il suffit de se positionner devant le boîtier et de presser la commande **FEU**.

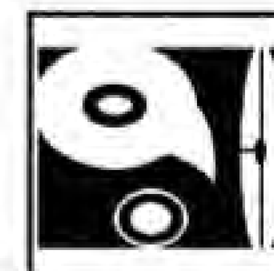
Une vue en gros plan du clavier de la borne s'affiche. Pour accéder au plan contenu dans la borne, il faut entrer le code de la zone dans laquelle vous vous trouvez.

Pour ce faire, composez le code approprié de la manière suivante : Avec les commandes **HAUT**, **BAS**, **GAUCHE** et **DROITE** placez le doigt sur la touche à taper et pressez la commande **FEU** pour l'enfoncer. Le premier caractère étant entré, passez au suivant. Au cas où une erreur aurait été commise lors de l'entrée du code, positionnez le doigt sur la touche DEL (en haut, à droite) pour effacer la dernière frappe et validez avec la commande **FEU**.

Une fois le code correctement composé, il faut le valider. Pour ce faire, positionnez le doigt sur la touche ENTRÉE (en bas à droite) et validez avec la commande **FEU**.

Si le code est bon, le boîtier s'ouvre et le scaphandre se connecte automatiquement au boîtier. Le plan est télechargé dans l'ordinateur du scaphandre. Désormais, la carte de la zone téléchargée sera visible en appuyant sur la touche **M**.

DABBTS
TABHRC
2PLUSP
7PROSS
NUM46C



Les boîtiers d'objets :

Il existe plusieurs boîtiers d'objets, mais leur fonctionnement est analogue.

Il faut tout d'abord se positionner devant le boîtier. Après avoir pressé la touche **FEU**, un clavier apparaît. Il faut entrer le code de la zone dans laquelle vous vous trouvez.

Composez le code de la manière suivante : placez le doigt sur la touche souhaitée et pressez la commande **FEU** pour l'enfoncer. Le premier caractère étant entré, passez au suivant. Au cas où une erreur aurait été commise, positionnez le doigt sur la touche DEL (en haut, à droite) pour effacer la dernière frappe et validez avec la commande **FEU**.

Une fois le code correctement composé et dans son intégralité, positionnez le doigt sur la touche ENTREE (en bas à droite) et validez avec la commande **FEU**.

L'ordinateur examine alors votre code. Si il est correct, le boîtier s'ouvre et vous révèle son contenu.

En haut à gauche est indiqué le nom de l'objet. Il peut s'agir d'une carte électronique, d'un injecteur, d'une bouteille d'oxygène ou encore d'une arme. En haut à droite se trouvent des spécifications sur l'objet. Exemples : la référence pour une carte électronique ou le nombre de munitions pour une arme.

Indiquez alors si vous désirez prendre l'objet en précisant Oui ou Non avec les commandes **DROITE** et **GAUCHE** et validez en pressant la commande **FEU**.

Plusieurs cas peuvent se présenter :

- Si vous optez pour le Oui, et que vous avez encore des poches vides, vous prenez l'objet dans le boîtier.

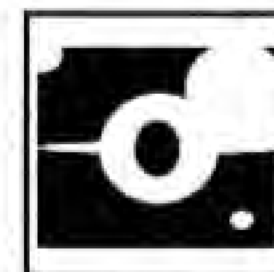


APLEXT
84622J
FUNKAD
EPAVEV
INEXMS

- Si vous prenez une nouvelle arme dans le boîtier, l'arme qui était en votre possession est mise dans le boîtier (comme si vous aviez fait un échange).

- Si vous n'avez plus de place dans votre scaphandre pour récupérer un objet, l'ordinateur propose de faire un échange entre objets de même catégorie. L'objet que vous déciderez d'échanger prendra automatiquement place dans le boîtier.

REMOVE
TECHNS
DELPHS
JOIYIQ
500PTS



LE CODE INTERSTELLAIRE (Extrait)

Article 57.33-B4:
Définition du patrouilleur.
Le patrouilleur est une unité active du complexe autodéfensif et offensif, se distinguant des membres des autres services par son aptitude à résoudre des problèmes en situation difficile.

Article 58.33-B4 :
Sa fonction.
Le patrouilleur a pour fonction de servir les intérêts de la Présidence Mondiale, dans la limite de ses compétences. Il est précisé que toutes ses activités ne sont autorisées que dans le cadre des colonies ; c'est-à-dire, en excluant la Terre, car rappelons qu'elle est régie par un code autonome.
L'ensemble des faits et gestes du patrouilleur n'est dicté que dans un but de sauvegarde ou d'amélioration des conditions de vie des habitants des colonies interstellaires.

Article 59.33-B4 :
Sa subordination.
Le patrouilleur est responsable devant le Conseil de la Présidence Mondiale. Seuls ses membres sont autorisés à lui donner des missions. Son supérieur hiérarchique direct n'est là que pour lui fournir l'assistance matérielle et technique nécessaire.

Article 64.35-B4 :
Ses droits propres.
Aucun patrouilleur n'a le droit de se livrer à la violence. Toutefois, il est autorisé à utiliser la force, au cas où la réussite de sa mission en dépend. Toute mort d'homme provoquée par le patrouilleur sera suivie d'une enquête, effectuée par les services compétents. Les autorités se réservent le droit de le poursuivre en justice en cas d'abus.



TELEVN
HDBUGI
STEMEA
S6177N
2SIVDC

Article 66.35-B4 :
Le matériel.
Le patrouilleur est équipé de matériel à la pointe de la technologie. Certains instruments sont particulièrement dangereux. Il est donc entendu qu'il est à sa charge d'en prendre le plus grand soin.

Article 71.35-B4 :
Clause de confidentialité.
Durant toute sa vie, le patrouilleur s'engage à ne rien révéler de ce qu'il sait ou pourrait apprendre dans le cadre de son travail.Cette clause agit, dans les mêmes conditions, pour le matériel et sa technologie.

Article 2A.07-M :
Avantages particuliers.
Le patrouilleur, de part les risques liés à sa fonction, bénéficie de nombreux avantages. La jouissance de l'ensemble des activités de la planète Rubia, est entièrement prise en charge. Sont fournies au patrouilleur, à titre gracieux, la totalité des effets vestimentaires, ainsi qu'une résidence bulle catégorie 6 Deluxe, dans le Quartier Privilégié Terrien de son choix. En outre, en cas de décès survenu lors d'une mission, ses ayant-droit bénéficient d'une prime d'assurance définie à l'article 2A.06-M du présent code, et ce sur 3 générations.

Article 46.13-P12 :
Ses sacrifices.
De par les avantages, cités ci-dessus (Article 2A.07-M), le patrouilleur s'engage à se livrer corps et âme à son travail. Enfin, le patrouilleur doit être prêt à sacrifier sa vie si la réussite de sa mission l'exige.

Article 01.42-P16 :
Le code des patrouilleurs.
Le patrouilleur se doit de connaître le mot de passe de son unité : **I.J.E.K.A.H.**

TAYEEY
88MBCK
LINE10
PHIPSL
JUMPCC





Distribution : P.P.S. 150, Bd Haussmann - 75008 Paris France -Tél : (1) 43 59 47 47